

ATLUS



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

KABUKI ROCKS

カブキロックス

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SHVC-QR

スーパーファミコン®

〈ごあいさつ〉

このたびはアトラスのスーパーファミコンソフト「カブキロックス」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。



〈健康上の安全に関するご注意〉

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

コ ン テ ン ツ [CONTENTS]

(もくじ)

カ ブ キ ロ ッ ク ス	KABUKI ROCKS ストーリー.....	2
カ ブ キ ロ ッ ク ス セ かい	これが「KABUKI ROCKS」の世界だ!.....	4
カ ブ キ ロ ッ ク ス や く し や し ょ う かい	KABUKI ROCKS 役者紹介.....	6
そう さ ほう ほう	コントローラの操作方法.....	10
は じ か た	ゲームの始め方.....	12
が め ん セ つ め い	コマンド画面の説明.....	14
せん とう が め ん セ つ め い	戦闘画面の説明.....	22
さ つ き ょ く	作曲システムについて.....	28
ひ ょ う い	モンスター憑依について.....	32
じ ゃ う	地蔵グループについて.....	34
み せ し ょ う かい	お店の紹介.....	36
が く や ひ か	楽屋シップと控えカーゴについて.....	40
ぶ き し ょ う かい	武器の紹介.....	44
ぼ う ぐ し ょ う かい	防具の紹介.....	46
は き も の し ょ う かい	履物の紹介.....	47
が つ き し ょ う かい	楽器の紹介.....	48
ど う ぐ い ち ら ん ひ ょ う	道具(アイテム)一覧表.....	50
か ぶ き い ち ら ん ひ ょ う	歌武器一覧表.....	52
お は こ し ょ う かい	十八番の紹介.....	56

カブキ ロックス ストーリー

7つのエリアからなる『連ダコ惑星』
各エリアは自由で活気に満ちていた。
歌芝居は栄華を究め、世はまさに天下泰平であった。
葵 天斎が新しく将軍になるまでは……!!

天斎は側近の五右衛門とともに前将軍を倒し、権力を
手に入れた。
と、同時にムチャクチャな政策を次々にうちだした!!

『余、以外の者が楽しむのは許さん!』
で、出されたお布令が【歌芝居禁止の令】
『一般民衆はもっと苦しまねばならん!』
で、発布されたのが【モンスター憐れみの令】
【モンスター憐れみの令】とは無闇にモンスターを殺
してはならない、というもの。
もし、モンスターを殺した場合は打ち首、獄門の刑に
処せられるのだ。

『ベラボーめ!!
こんなバカげたことやってられっか!!』
役者の卵、ロックが吠える!
『役者とは人々に夢を与える者。ロックよ、
民衆の苦しみを聞け!
そして人々を救うために戦うのじゃ!!』
と、天才科学者・左 甚五郎がロックをそそのかす。
『この世を救ってこそ、千両役者よ!!』
ロックの幼馴染みマッキーがたきつける。
『ヨッシャー! オレが世直ししてやらああ!!』
お調子者のロックが見栄をきる!!

さあ! 千両役者を目指して、
いざ、出発だああ!!





これが「KABUKI」

「歌舞伎」といえば江戸・元禄時代の大衆芸能。

そしていまや日本の代表的文化。

「カブキロックス」では江戸時代の文化に、現代の文明が

加味され、21世紀に突入してしまったような世界だ。

その舞台となるのが『連ダコ惑星群』。

イズモ、アワ、キョウ、ヒノクニ、エゾ、ムツ、そして

オエドの7つの惑星が1本の綱で連なっている。

その姿はまるで“連ダコ”のように見えるところから

『連ダコ惑星群』と呼ばれているのだ。

各惑星は平面状になっており、惑星間は「楽屋シップ」

と呼ばれる乗り物で移動できるゾ！

ロックたちが旅立つのは第1エリアのイズモ。

さあ！ オエド目指してガンガン行こうぜ！

オエド

ロ ッ ク ス せ かい
ROCKS」の世界だ!

イズモ

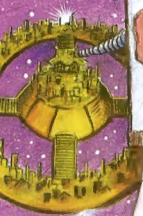
アワ

キョウ

ヒノクニ

エゾ

ムツ



カブキ ロックス KABUKI ROCKS

オレ達『ロック座』の看板役者を紹介するぜ!!
一癖も二癖もある連中だけど、みんな頼りになる仲間だぜ!!

ロック

ほんみょう はなかわ と すけろく
(本名:花川戸 助六)

言わずと知れた本遍の主人公にして、
ロック座の座長でイ!!
炎系の歌武器ならまかせとけて!!



マッキー

ほんみょう み うら あげまき
(本名:三浦 揚巻)

オレの幼馴染。可愛い顔してるけど、とっても気の強なおおい女の娘。
回復系の歌武器はまかせたぜ!!

ペンケイ

ほんみょう む さし ぺんけい
(本名:武蔵 弁慶)

四角四面の堅物野郎。
体力勝負ならロック座一!
オンチだから歌武器は苦手なんだ。



やく しゃ しょう かい
役者紹介・その一

ほうかいぼう
法界坊

ほんみょう みめぐり ほうかい
(本名:三囲 法界)

スケベでシャイななまぐさ坊主。
でも頼りになる歌武器の師匠なんだ。
当然、歌武器全般を使いこなすぜ!



じ ろ きち
次郎吉

ほんみょう ねずみ じ ろ きち
(本名:子角 次郎吉)

自称、『華麗なる盗ッ人』
基本的に悪い奴から盗む義賊。
腕はたつが生意気で、全然かわいげ
がない野郎だぜ!



ひらいや

ほんみょう
(本名:じらいや)

ウンコ座りが得意な(?)ひねたガキ
だけど、オレのかわいい弟分でイ。
手癖の悪さは天下一品!!



カ ブ キ ロ ッ ク ス
KABUKI ROCKS

ふじむすめ
藤娘

ほんみよう ふじ しん の すけ
(本名: 藤 進之介)

マッキーよりもズーツと女っぽい女
 形。その踊っぷりは惚れ惚れするぜ！
 おひねりメーターもグリーンとアップ
 するゾ！！



たつ ご ろう
辰五郎

ほんみよう め ぐ み たつ ご ろう
(本名: 目組 辰五郎)

せいぎ かん つよ ひ け みずけい
 正義感が強い、火消しのプロ。水系
 の歌武器を自由自在に操るゾ。デュ
 エットの使い手としても有名だぜ！



しち
お七

ほんみよう や おや しち
(本名: 八親 七)

ほのお はげ じょうねん えん
 炎のような激しい情念をひめた、演
 歌系の女の娘。
 辰つつあんととのデュエットは息もピ
 ッタリ、一見の価値あり！



やく しゃ しょう かい
役者紹介・その二

ゆうなぎ
夕風

ほんみょう はま ゆうなぎ
(本名: 浜 夕風)

ノリ^{かる}の軽いお姉さん。^{ねえ}
 謎多^{なぞおほ}き、魅力^{みりょくてき}的な女性^{じよせい}だぜ!!



かげきよ
景清

ほんみょう かげきよ
(本名: 景清)

一^{ひと}ツ^{こと}言^いもしやべ^らない無^ぶ愛^{あい}想^{そう}な奴^{やつ}だ
 けど、イタコとしての能力^{のうりよく}はズバ抜^ぬ
 けたものがある。モンスタ^{れい}ーの霊^{れい}を
 人^{ひと}につけることができるゾ!!

じん ごろう
甚五郎

ほんみょう ひだり じん ごろう
(本名: 左 甚五郎)

天才^{てんさいてき}的な発^{はつ}明^{めい}家^か。
 いつも突然^{とつぜん}現^{あら}われる変^{へん}なおじさん。
 ロック座^どの座員^{ざいん}にはならないけど、
 強力^{きやうりよく}な助^{すけ}ッ人^とだぜ!



コントローラの操作方法



+ ボタン

- キャラクターを移動させる。
- カーソルを移動させてコマンドを選択する。

A ボタン

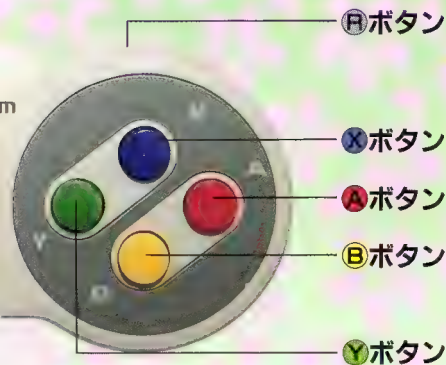
- + ボタンで選んだコマンドを決定する。
- キャラクターの足元または正面を調べる。
(何もない時は、反応しません)
- 人や地蔵に話しかける。
- 宝箱を開ける。
- 買物の時に買う数を増やす。

B ボタン

- 一度選択したコマンドをキャンセルする。
(ひとつ前の入力に戻る)
- 買物の時に買う数を減らす。

X ボタン

- 移動中、コマンド画面を呼び出す。
(コマンド画面については14P参照)



Yボタン

- ^{ある} ^{かた} 歩き方をかえる。
(^{ある} ^{かた} 歩き方はコマンド画面でもかえられます。
くわしくは21P参照)

Lボタン

- ^{おな} (A)ボタンと同じ。

この ^{えら} 好みで選ぼう！

Rボタン

- ^{ひょうじ} 表示キャラクターをかえる。
(^{せんとうちゅう} ^{なら} 戦闘中の並びをかえることはできません。
^{ばあい} ^{さんしやう} かえたい場合は20P参照)

スタートボタン

- ^{おな} (X)ボタンと同じ。

セレクトボタン

- ^{いどうじ} 移動時は、^{おな} (X)ボタンと同じ。
- コマンド画面や戦闘時は、^{おな} (B)ボタンと同じ。

ここで紹介した操作方は、初期設定です。
変更の方法は21Pを参照してください。

はじ かん ゲームの始め方

カセットをスーパーファミコンに差し込み、電源を入れるとアトラスロゴの後、オープニングデモが始まります。
そのまま待つか、またはスタートボタンを押すと、タイトル画面になります。



はじ とき 初めからゲームをする時は？

カーソルを「初公演」に合わせ、いずれかのボタンを押してください。

とこ 是 とき セーブした所から始める時は？

カーソルを「再公演」に合わせ、いずれかのボタンを押してください。



画面がロード画面に切り換わりますので、再開したいデータにカーソルを合わせ、いずれかのボタンを押してください。

どこから た(ほ) さいかいしますか?			
名前	ロッキー		
→LV	5	経験値	800
所持金	450円	時間	0時間15分
空いています。			
空いています。			

セーブ方法

ゲームを途中で中断したい時は、マップの所々にある「青地蔵」でセーブをしてから電源を切ってください。
セーブは3つ分までできます。(34P参照)

が めん せつ めい コマンド画面の説明・その

が めん み かた 一画面の見方



かくしゆ
各種コマンド
げんざい ある かた
現在の歩き方
げんざい しよ じん
現在の所持金
と
飛び入りでロック座に
くわ
加わったキャラクター
(いないときは表示されません)

げんざい
現在のロック座のメンバー
の状态、および体調の異常
ひよう じ
を表示

き ほん そ う さ 基本操作

+ボタンで使いたいコマンドにカーソルを合わせ決定ボタンを押してください。
コマンド画面を抜きたい時はキャンセルボタンを押してください。

せつ めい コマンドの説明

か ぶ き き ほう
歌武器ついでに、魔法とか
超能力みたいなもんなんだ

歌武器

か ぶ き つか と き えら
歌武器を使いたい時は、これを選びます。

か ぶ き つか て じ ゅ ん 歌武器を使う手順

- ①だれが歌武器を使うのかを決める。
- ②使う歌武器を決める。
(現在使える歌武器は白で表示されています。)
- ③だれに歌武器をかけるかを定める。
(歌武器によっては③の手順がないものもあります。)

表示されている歌武器は、4つに分類されているうちの1つです。
別の分類の曲を使いたい時は、+ボタン左右で選んでください。

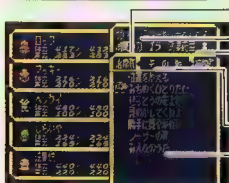
攻撃歌

治療歌

その他

補助歌

歌武器ウィンドの見方



消費する声力

歌武器の效果説明

効果範囲(1人は単体、3人は全体)

現在表示されている歌武器の分類名

曲名(歌武器名)リスト

位置をかえる手順

- ① 曲名リストといっしょに並んでいる「位置をかえる」を選ぶ。
- ② 移動させる曲を決める。
(すると選んだ曲に▷マークがつきます。)
- ③ 移動先を決める。
(曲はカーソルが指している曲と曲の間に移動します。)
- ④ 納得のいく並び方になったら「おわる」を選ぶか、またはキャンセルボタンを押す。

歌武器とは？

カブキロックスの世界では、メロディーが不思議な力を持っています。
それが「歌武器」です。

歌武器は、キャラクターの役者レベルに応じて、町のカラオケBOXで覚えることができます。ただし、ロックだけは、旅の途中から自分で歌武器を作曲することができますようになります。(28P参照)

コマンド画面の説明・その



道具を使いたい時は、これを選びます。

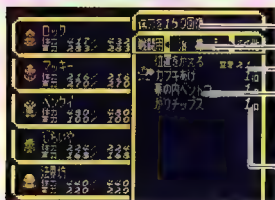
道具を使う手順

- ① 使う道具を決める。
(現在使える道具は白で表示されています。)
- ② だれに使うかを定める
(道具によっては②の手順がないものもあります。)

道具も歌武器と同じように、4つに分類されています。



道具ウィンドの見方



- 道具の説明
- 現在表示されている道具の分類名
- あと何種類の道具をもてるかを表示
- 道具名リスト
- その道具の現在の所持数
(MAXは装備品が9個、それ以外は99個です。)

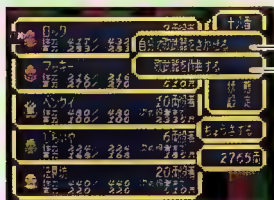
位置をかえる手順

歌武器の場合と同じです。(15P 参照)

十八番 いわゆる得意技です。

おはこ せいりよく
十八番は威力を
消費しないんだ

だれの十八番を使うかを決めてください。



おはこ こうかせつめい
十八番の効果説明

おはこめい
十八番名

げんざいつか おはこ しろう ひょうじ
(現在使える十八番は白で表示
されています。)

おはこ なか えら つか しどうてき つか
十八番の中には、選んで使うのではなく、自動的に使われるもの
もあります。



コマンド画面の説明・その

「装備」アイコン
装備をする時・はずす時は、これを選びます。

装備をする手順

①だれが装備をするか決める。

②「装備する」を選ぶ。

③装備したい所を決める。

④どれを装備するか決める。

(この時「装備をはずす」を選ぶと装備をはずすことができます。)



現在の装備

↓とれを装備するか決める



装備品リスト

(装備可能なものは
白で表示されてい
ます。)

装備した場合の
能力値の変化

装備品を交換する手順

- ① 交換したい最初のキャラクターを決める。
- ② 「誰かと交換する」を選ぶ。
- ③ 交換する相手を決める。
- ④ どれを交換するか決める。

↓ 交換相手を決める



最初に選んだキャラクターの現在の装備

次に選んだキャラクターの現在の装備

↓ どれを交換するか決める



交換した場合の能力値の変化

コマンド画面の説明・その

じょうたい 状態。くわしいステータスを見たい時に選びます。

カーソルが合っているキャラクターのステータスが表示されます。

また、この時にキャラクターの入れかえをすることができます。



ステータスの見方

りょうやくしゃ 〇〇両役者	モンスターと戦闘をかさねると経験により、演技の幅が広がり、役者としてレベルアップ（成長）していきます。
あと〇〇尺	次のレベルアップまでに必要な演技の幅です。
たいりよく 体力〇〇／〇〇	現体力／最大体力です。ゼロになると戦闘不能になります。（回復方法は36P参照）
せいりよく 声力〇〇／〇〇	現声力／最大声力です。歌武器を使うと減ります。
こうげきりよく 攻撃力	攻撃回数×攻撃力です。この数字が大きいほど、相手に与えるダメージが大きくなります。
めいちゅうりつ 命中率	攻撃が当たる確率です。
しゅびりよく 守備力	回避回数×守備力です。この数字が大きいほど、受けるダメージが小さくなります。
かいひりつ 回避率	攻撃をよける確率です。
すばや 素早さ	この数字が大きいほど、戦闘の時に早く順番がまわってきます。
かしよりよく 歌唱力	数字が大きいほど、歌武器の威力も大きくなります。
せいしんりよく 精神力	数字が大きいほど、歌武器によるダメージが小さくなります。

キャラクターの並べかえ方

まず入れかえたい最初のキャラクターを決め、次に相手のキャラクターを決めます。

せつてい

設定

いろいろな設定をすることができます。

基本操作

変更したい項目にカーソルを合わせてから+ボタン左右で変更します。ただし「コントローラ」は一度決定ボタンを押してください。



ある かつ

歩き方

●けいかいする

……他の設定よりも、モンスターが出現しにくくなります。

●てきをさがす

……モンスターが出現しやすくなります。

●ちょうさする

……移動時、止まっている時に限りカーソルで示された範囲内に落としものや隠し通路があると?マークが出て教えてくれます。



ある 歩くはやさ

3段階の中から選べます。

よけほせい

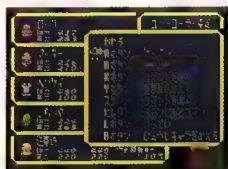
キャラクターの体半分に障害物が当たった時、自動的に「よける」か「よけない」かを設定します。

サウンド

「ステレオ」か「モノラル」かを設定します。

コントローラ

決定ボタンを押すと、コントローラ設定ウィンドが現れます。変更したい項目にカーソルを合わせ+ボタン左右で変更してください。



戦闘画面の説明・その一

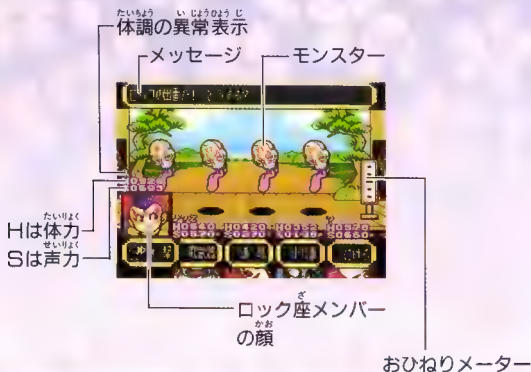
戦闘の特徴

ターン制ではありません

素早いキャラクターから攻撃順番が回ってくるので、そのつどコマンドを入力してください。

おひねりシステム

モンスターとの戦い方によって、戦闘終了後にもらえる金額が変化するシステムです。(27P参照)



基本操作

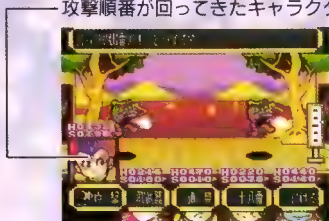
+ボタンで使いたいコマンドにカーソルを合わせ、決定ボタンを押してください。

まちがった時はキャンセルボタンを押してください。

セツメイ 日コマンドの説明

装備している武器で攻撃します。コマンド選択後、攻撃するモンスターを決めてください。

攻撃順番が回ってきたキャラクター



かぶき 歌武器

戦闘時の歌武器には、3つの唱え方があります。
そのうちデュエットとコーラスは最初は唱えることができません。
ストーリーが進むと使えるようになります。

かぶき 歌武器・ソロ

ふつうに唱えます。

ひとり
1人



デュエット

これを選ぶと、デュエットできる曲に
□のマークが付きます。

□付きの曲を選んだら、次にパートナー
を選んでください。

□の付いてない曲は選んでもソロとし
て唱えることになります。

ふたり
2人



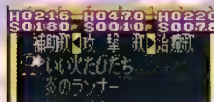
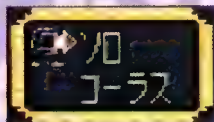
せん どう が めん せつ めい 戦闘画面の説明・その二

コーラス

みんな

これも、コーラスで唱えられる曲にはCマークが付きます。
(コーラスはロックしか使えません。)

デュエットでのパートナーと、コーラスでロック以外のキャラクターは、声力は消費しますが、攻撃順番がまわってきたことにはなりません。



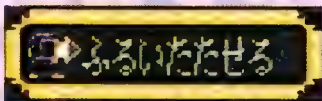
つかう

もっている道具どうぐを使うことができます。



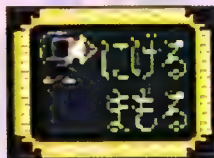
十八番

使つかいたい十八番あはちはんにカーソルを合わせ決けつてい定ボタンおを押してください。



にげる

戦闘せんとうから逃にげたい時ときに選えらびます。ただし、必かならず逃にげげられるわけではありませにん。また、ボスキャラからは逃にげられませにん。



まもる

つぎに攻撃順番こうげきじゅんばんがくるまでの間あいだ、受けるダメージうが少すくなくなります。

せんとう が めん せつ めい 戦闘画面の説明・その三

せんとう たいちよう いしよう 一 戦闘による体調の異常

せんとう ちゆうつ たいちよう さまざま
戦闘中、キャラクターはモンスターの攻撃によって体調が様々な異常にみまわれます。
はやく はやく かいふ
早め早めに回復させてあげてください。

せんとう ふのう 戦闘不能		たいりよく 体力が0(ゼロ)になり、戦闘に参加できません。
 せき しか 石化		かたい いし が みうこ 体が石と化してしまい、身動きができません。
 かな しば 金縛り		かなしば みうこ 金縛りになり身動きができません。
 ばく すい 爆睡		ふか ねし はい なる 深い眠りに入ってしまう、何もできません。
 あい 愛のどれい	ひようしやう 表情はかわりません	てき みりよく 敵の魅力のとりこになってしまい味方に攻撃してきます。
 どう よう 動揺	ひようしやう 表情はかわりません	てき しん り りよう こうげき どう 敵の心理を利用した攻撃に動揺してしまい、命中率や回避率が下がります。
 どく 毒		どく たいりよく すこ 毒におかされ、体力が少しずつ減っていきます。
 ポリープ	ひようしやう 表情はかわりません	のどに ポリープ ができて、歌 武器が歌えなくなります。

せんとう しゅうりょう 目 戦闘の終了

モンスターをたおすと、以下の2つを得ることができます。

- おひねり(お金)
えん ぎ ばば けいけん ち
- 演技の幅(経験値)

おひねりシステム

カブキロックスの戦闘は舞台の上、だから当然(?)お客さんが見ています。お金はモンスターから奪うのではなく、お客さんからもらうのです。

戦闘中におこる様々な演出効果によって、画面右隅にある「おひねりメーター」が上下します。

メーターが高いほど、もらえるおひねりも多くなります。



たとえれば？

- モンスターを一撃でたおすと上がる
いちげき あ
- 歌武器を使うと上がる
か ぶ ぎ つか あ
- 攻撃を失敗すると下がる
こうげき しつぱい さ
- 戦闘が長いと下がる
せんとう なが さ

ぜんめつ じょうけん ご 目 全滅の条件とその後

ちゅうむく
注目!!

メンバー全員が戦闘不能、または石化にかかると全滅となります。全滅すると前回セーブした状態からやり直しになってしまいますので、常に残りの体力や体調の異常に気を配りましょう。

さつ きょく 作曲システムについて・そ

さつきょく ■作曲システムとは？

歌武器の効果の秘密は、“メロディー”にあります。

ふつうはカラオケBOXでメロディーをおぼえるのですが、このメロディーを自分で作ることを「作曲」と言います。

作曲は、ロックの十八番として、旅の途中から使えるようになります。(作曲した歌はロックにしか使えません)

さつきょく せつめい ■作曲コマンド①の説明

「新しい曲を作る」

あたらし かぶき さつきょく
新しい歌武器を作曲できます。

作った曲をなおす

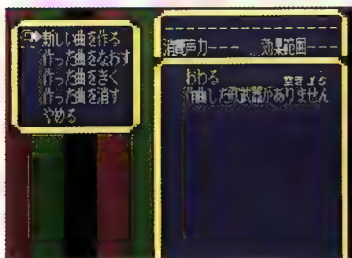
いちどとうろく かぶき なお
一度登録した歌武器を直すことができます。

作った曲をきく

とうろく かぶき き
登録してある歌武器のメロディーを聞くことができます。

「作った曲を消す」

とうろく かぶき け
登録してある歌武器を消すことができます。



さつきよく せつめい 作曲コマンド②の説明

「新しい曲を作る」または「作った曲をなおす」を選ぶと画面が作曲画面になります。

ク リ ア
CLEAR

ご せん う え お ん ぶ け
五線の上の音符をすべて消します。

もどす

まちがって「CLEAR」を使った時や、メロディーを手直しして「えんそう」したら気に入らなかった時など、このコマンドで戻すことができます。

(手順によっては、正しく戻らない場合があります)

「えんそう

つく きょく な が か ぶ き
作った曲のメロディーが流れ、できた歌武器が表示されます。

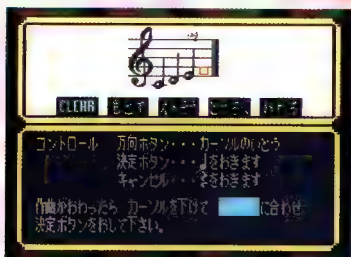
とうろく

ひょうじ か ぶ き とうろく
「えんそう」で表示された歌武器を登録します。
(えんそうしないと登録できません)

おわる

さつきよく しゅうりょう
作曲を終了します。

15曲まで登録
できます



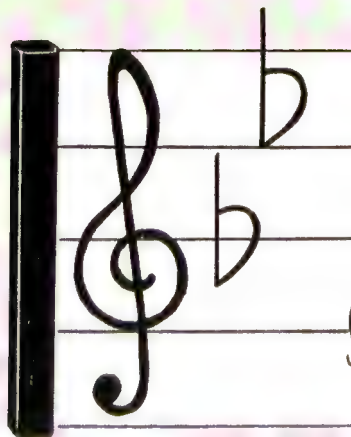
さつ きょく 作曲システムについて・そ

作曲の手順

ロックの十八番「歌武器を作曲する」を選び、画面がかわったら「新しい曲」を選ぶと、作曲画面になります。

基本操作

＋ボタンの上または下で、カーソルが五線上に移ります。決定ボタンで「。」を、キャンセルボタンで「、」を置くことができます。



の二

- ①作曲画面の五線上に音符(.)をならべ、メロディーをつくる。
- ②メロディーができたなら、カーソルを「えんそう」に合わせて決定ボタンを押します。
メロディーが流れ、できた歌武器が表示されます。
- ③できた歌武器を使いたい時は、「とうろく」を選びます。

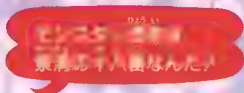
音符の説明

- 。(音符)：置いた高さで音の高さがかわります。
- 。(休符)：音は鳴りません。最後の「。」の更に後にある「よ」は登録の時に無視されます。



モンスター憑依について

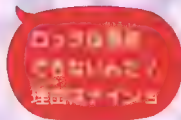
このゲームでは、戦闘でたおしたモンスターの“霊”をロック座の仲間に1体(1匹)ずつ憑依させることができます。



憑依させるとどうなる?

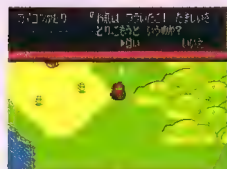
攻撃力や守備力などの能力値が上がります。

たとえば、素早さが高かったモンスターを憑依させれば、より素早さの能力値が上がります。



どうやって憑依させるの?

- ① 戦闘を終了させる。
- ② 時々、魂が移動画面を浮遊している。
- ③ 魂に近づいて話しかける。
- ④ 画面の指示にしたがい憑依させる仲間を決める。



↓ 憑依させる仲間を決める



憑依した場合の能力値の変化

霊の名前

霊について

仲間が戦闘不能になると、憑依していたモンスターの霊は外れてしまいます。

また、新しい霊を憑依させると古い霊は外れてしまいます。
外れたモンスターの霊はそのまま成仏してしまい、憑依し直すことはできません。



地蔵グループについて

『株式会社地蔵開発』を中心とした企業グループです。
 ひそかに「セーブ地蔵」などを開発し、帝国に抵抗する役者の活動
 を影からささえています。

地蔵の機能をよく知って
 上手に利用しよう！

セーブ
 地蔵



旅の記録を3つまで、保存・管理してく
 れます。こまめにセーブしましょう。
 開発元：地蔵記録管理K.K

ヒント
 地蔵



上手に旅をするためのヒントや、謎を解
 くためのヒントを教えてください。
 開発元：(株)地蔵情報サービス

回復
 緑地蔵



「石化」や「金しばり」などの体調異常を回
 復してくれます。
 旅の疲れをいやししましょう。
 開発元：地蔵とホテル(株)

脱出
 桃地蔵



洞窟などのダンジョンから一瞬にして脱
 出させてくれます。
 開発元：(有)地蔵夜逃げ屋本舗

このほか、『株式会社地蔵すしチェーン』は、それぞれの町の支店をつ
なぐ出前用ワープ装置を利用させてくれます。

これで、一度でも行ったことのある町へは一瞬で移動することができます。



この看板が目印

のれんをくぐろう！



ワープしたい国と町を選ぼう！



おねがい
します

みせ しょうかい お店の紹介・その一

みせ しゅるい お店の種類



道具屋

どうぐ う
道具を売っています。
ちりょうひん おお
治療品は多めに買っておきましょう。



宿屋

と たいりよく せいりよく かいふく
泊まると体力と声力を回復することができます。



ぶき や
[武器屋]

ぶき う
武器を売っています。



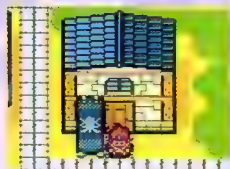
ぼう ぐ
防具屋

ぼうぐ う
防具を売っています。



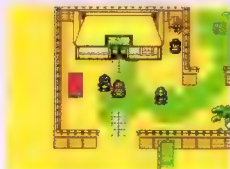
宝物屋

はきもの
履物うを売っています。



楽器屋

がっき
楽器うを売っています。



茶屋

おも かいふくけい どうぐ
主に回復系の道具うを売っています。



ボックス [カラオケBOX]

ここで歌武器かぶきをおぼえることができます。

ぜんしつ
全室レーザーディスク!?
しんぶ
新譜もバッチリ!?

いらなくなった道具どうぐや装備品そつびひんは、物ものを売っている店みせならどこでも
買い取かってくれます。(売ることのできない道具どうぐもあります。)

お店の紹介・その二

買い方と売り方

操作方法

ここでは決定ボタンとキャンセルボタンは買う数、または売る数を決めるのに使います。

The screenshot shows a shop interface with the following elements and labels:

- 現在所持金 (Current Money):** Points to the '所持金' (Money) field showing 800.
- 商品の説明 (Item Description):** Points to the central list of items for sale.
- カーソルが合っている商品の現在の所持数 (Current stock of the selected item):** Points to the '所持数' (Stock) column.
- 選んだ商品の合計金額 (Total price of selected items):** Points to the '代金' (Price) field showing 0.
- 装備品の場合、その商品を購入した時の能力の変化表示 (Ability change display when purchasing an equipment item):** Points to the '攻撃力' (Attack Power) section at the bottom.

武器を買う	レベル	名前	単価	数	所持数
決定		かけだし役者の剣	250	0	0
キャンセル		ぐねれ手ぬぐい	650	0	0
		グネレ手ぬぐい	600	0	0

所持金: 800
代金: 0

攻撃力: 31 (32), 20 (23)

か かた 買い方

- ①カーソルをほしい商品しょうひんに合わせ、買う数かずを決定ボタンけつていとキャンセルボタンで決める。
- ②他にほしい商品しょうひんがある時は、続けてその商品しょうひんにカーソルを合わせ、買う数かずを決める。
- ③ほしい商品しょうひんとほしい数かずが全て決まったら、「決定けつてい」にカーソルを合わせ決定ボタンを押す。

う けた 売り方

買う時と同じように、売りたい持ち物ものと売る数かずをすべて決めます。
最後に「決定けつてい」にカーソルを合わせて決定ボタンおを押します。

か かた こんな買い方もできるんだ

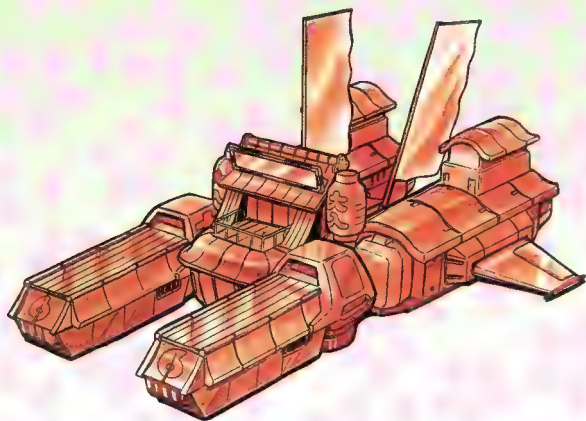
- ①お金かねが足りたなくてもいいから、まず買かってしまう。
- ②「お金かねが足りないよ」と言われるので「持ち物ものを売るう」を選ぶ。
- ③足りない金額きんがくぶん分の持ち物ものを売る。

がく や ひか 楽屋シップと控えカーゴ

がく や 一 楽屋シップについて

れん わくせいぐん かくわくせいかん ほか くに いどうじ つか の もの わく
連ダコ惑星群の各惑星間(他の国へ)の移動時に使う乗り物です。惑
星内(国内)の飛行もできますが、関所にあるポートにしか着陸でき
ません。

がく や の こ しつ はい が めん
楽屋シップに乗り込み、コンソール室に入ると、画面がコンソール
・コマンド画面になります。



につめて・その一

目コンソール・コマンドの説明

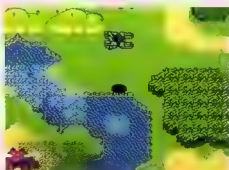
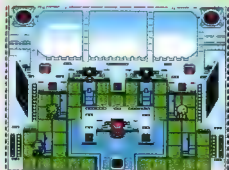
せつめい

国内をいどうする

その国の中を自由に飛行することができます。

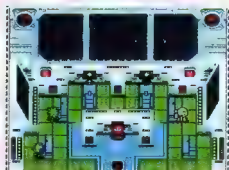
ただし、ポート以外には着陸できません。

マップの下調べなどに利用すると便利です。



〇〇〇の国へいどう

他の国へ移動する時に選びます。



ねる

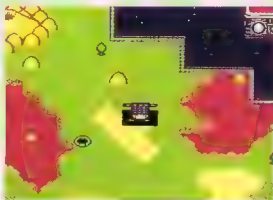
宿屋と同じ効果があります。(36P参照)

がく や ひか 楽屋シツプと控えカーゴ

ひか 目 控えカーゴについて

ひか
控えカーゴは、ふだん楽屋シツプ
ない かくのう
内に格納されており、「控えカーゴ
ひか
のフエ」で呼び出すことができます。

ただし、ひう
控えカーゴは、ダンジョ
ンや町中では呼び出すことはでき
ません。



ひか せつめい 四 控えカーゴのコマンド説明

「なかまの入れかえ

どうぐ か
[道具を預ける]

どうぐ
[道具をうけとる]



について・その二

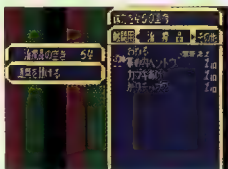
なかまの入れかえ

ロック座のメンバーを入れかえることができます。全員選ぶか、または5人目を選ぶと終了します。



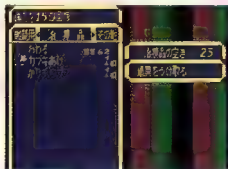
道具を預ける

道具を預けることができます。預ける単位は、1個ずつではなく、各道具をまとめて預けることになります。



道具をうけとる

預けておいた道具を受け取ることができます。



武器の紹介

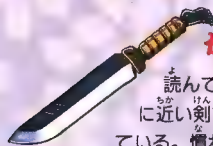
パンプー丸

イツモの北、まぬけの森にはえる若竹を使った竹刀。
弾力性にとみ、折れにくい。



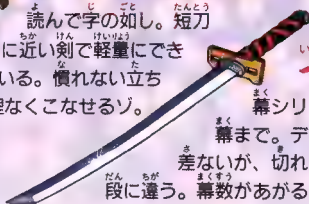
かけだむ役者の剣

読んで字の如し。短刀
に近い剣で軽量にでき
ている。慣れない立ち



回りも無理なくこなせるゾ。

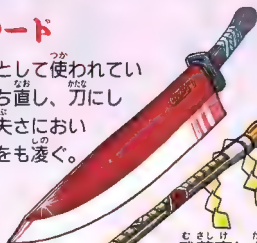
一幕刀



幕シリーズは一幕～四幕まで。デザイン的には大差ないが、切れ味、耐久度が格段に違う。幕数があがるほど精度が高い。

小鉄ブレード

肉切り包丁として使われていた刃先を打ち直し、刀にしたもの。丈夫さにおいては四幕刀をも凌ぐ。



ペンケイの長刀

武蔵家に代々伝わる長刀。切れ味は持つ者のレベルに合わせてかわる不思議な武器。何か秘密がありそうだ?!



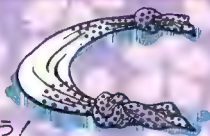
ポケット種ヶ壺

火縄式の飛び道具。年代物で若干撃つまでに時間はかかるが、命中したときの威力は相当なもの。



ぬれ手ぬぐい

たかが手ぬぐいとバカにするなかれ。ぬれてい
るとケツコウ痛^{いた}いのだ / スナッパ^{せんたん}を
きかせ、先端^{せんたん}をヒットするように攻撃^{こうげき}しよう /



ホムチ

“ジーの木”^{わかぎ}の若木^{じょう}はツタ状^{せいちよう}にはえ、
他の巨木^{ほか}に巻きつきながら成長^{せいちょう}する。
1年未満^{ねん みまん}の若木^{わかぎ}は柔軟性^{じゅうなんせい}があり、ムチと
して最適^{さいてき}と言われている。難点^{なんてん}はチョット
すっぱい匂^{にお}いがすること。



5尺のムチ

“クジラのひげ”^{わかぎ}と“ジーの若木”
を細^{ほそ}くして、編^あみあげたムチ。
実寸^{じつすん}は2尺^{しゃく}たらずだがムチをふつ
た時^{とき}5尺^{しゃく}に伸びるのでこの名^ながついた。



大ホづち

ヒノクニ、あらうみ村^{むら}付近^{ふきん}に生植^{せいしょく}する
超乾燥^{ちようかんそう}した“ジーの木”^きでできた木づ
ち。見た目^めよりはズツと軽^{かる}いすぐれ物^{もの}。



鉄のひしゃく

チョット癖^{くせ}のある武器^{ぶき}。慣^なれるま
でが大変^{たいへん}だけど、使いこな^{つか}せれば少し^{すこ}の力^{ちから}
でかなりの破壊^{はかい}力^{りき}を得^えられるゾ /



10貫トンカチ

“鉄のひしゃく”^{てつ}を使い勝手^{つか かつて}よくし
た武器^{ぶき}。日曜大工^{にちようだいこう}で使うと一発^{いつぱつ}で釘^{くぎ}
が粉々^{こなごな}になってしま^はう破壊^{はかい}力^{りき}(?)なのだ。



ぼう ぐ しよう かい 防具の紹介



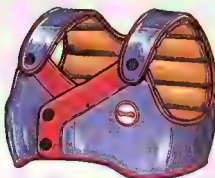
き あ 気合いのたすき

たいした^{しゆ びりよく え}守備力は得られないが、不思議^{ふ し}と気合い^{き あ}が入^{はい}るたすき。気合い^{き あ}分の^{ぶん}守備力は得られるゾ?



おお べ や ころも 大部屋の衣

かくいつてき
画一的なデザインで、
りようさん^{ふく}量産されている服。制^{せい}
服^{ふく}みたいなものだ。



いちまく 一幕のヨロイ

いちまくとう^{ばん} "一幕刀" のヨロイ版。鉄板^{てつばんいち}一枚^{まい}でできたヨロイ。幕数^{まくすう}があがるほど鉄板の枚数が増えるのだ。



だ て 伊達スーツ

こ ち か ぶん ざ え ちん て
小名歌文左エ門の手がけたオーダ^あ
メイドのスーツ。値段^{ね だん}の割^{わり}には高^{たか}い守^{しゆ}
備^び力^{りよく}が得られる。

はき もの しょう かい

履物の紹介



いっ ぽ

一步のたび

もつと しよみんてき じよ ほてき
最も庶民的で初歩的なたび。
いっ ぽ ある
一步しか歩けない、という
い み
意味ではない。

えきすどのシューズ

おお べ や こも あな りよつさん
“大部屋の衣”と同じで、量産
がた だ め いた
型のくつ。目立たないように色
くろ ちやいろ ま
は黒か茶色と決められている。



いちまく

一幕のわらじ

いつぽん なわ あ つく ひとふで が
一本の縄を編んで作られた、一筆書
きみたいな(?)わらじ。

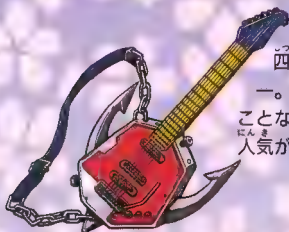
ほ

365歩のサンダル

いちねんかん は つづ へ
一年間履き続けてもすり減らな
いサンダル。マーチを歌いなが
ら使用すると効果が倍増すると
いわれているが、真偽のほどは
まだ
定かではない。



がっ き しよう かい
楽器の紹介



ブリキのギター

しつ ぶ ちよう ふなだい く しゆ み つく
 四布町の船大工が趣味で作ったギタ
 ー。ギターとしての完成度は低いけど
 ことなく暖かみがあるとマニアの間では
 にん き たか
 人気が高い。

しろ
白いギター

プレゼント 用に作られたギター。生
 産数の少なさからプレミアムがつき、
 精度以上の値段がつけられている。



ほのお
炎のベース

まほうし か ぶ き やくしや いわた だん ごろう れい
 幻の歌武器役者、岩田団五郎の霊が
 つく ほのおけい
 作ったといわれるベース。炎系の
 か ぶ き
 歌武器がこめられているのだ!!

うじがみ
氏神のベース

にんげん つく う さいこう がっ き ていりよう
 人間が作り得る最高の楽器と定評
 のある氏神シリーズ。その音色は
 うじがみ ねいろ
 ゲームをすれば一聴瞭然!?



カラオケマイク



カラオケボックスに置いてある普通のマイク。コードを必要とするのでリズムカルな歌を歌うには多少取扱いがわる悪い。

ラスト・マイク



この世にひとつしかない、神が作りしマイク。千両役者になれる資質のある者のみを使いこなせるといふ伝説のマイク。

がくたろう

楽太郎のキーボード

二股村にすむ楽器職人、楽太郎の手によるキー

ボード。完成度の高い氏神シリーズに迫る楽器を作れるのは楽太郎しかない、と言われるほど確かな楽器をこしらえている。



アワのキーボード

天斎の前の將軍は音楽をひろめようとして、城内にある“由緒正しき楽器”を連ダコ惑星の各地に分配した。地名シリーズの楽器はそのレプリカ。



ゼツリンのドラム

使用する者の声力に敏感に反応するゼツリンシリーズ。相当な声力の持ち主でないと使いこなせない。

道具一覧表

戦闘アイテム

アイテム名	売	捨	使用	効果
ねっしせんのCD	○	○	戦	炎系歌武器『ねっしせん』の効果。
二本ぐま	○	○	戦	戦闘中攻撃力をアップさせる。
一本ぐま	○	○	戦	戦闘中守備力をアップさせる。
むきみぐま	○	○	戦	戦闘中素早さをアップさせる。
キヨヒメ草	○	○	戦	敵を毒に犯す。
ネムリンのなみだ	○	○	戦	敵1体を眠らせる。

能力値増加アイテム

アイテム名	売	捨	使用	効果
パワーのトロ	○	○	移	攻撃力が2～4アップする。
ガードのア Wib	○	○	移	守備力が2～4アップする。
スピードのスズキ	○	○	移	素早さが2～4アップする。

「使用」とはアイテムの使用可能な状況のことです。

戦＝戦闘中

移＝移動中

戦移＝戦闘中・移動中共に可

ちりょう
[治療アイテム]

アイテム名	売	捨	使用	効果
カブキあげ	○	○	戦移	体力を少し回復する。
幕の内ベントウ	○	○	戦移	カブキあげよりも体力を多く回復する。
あめ	○	○	戦移	声力を少し回復する。
ラジオ体草	○	○	戦移	爆睡状態を回復する。
がりチップス	○	○	戦移	毒化状態を回復する。
のど薬	○	○	戦移	ポリープ状態を回復する。

[イベントアイテム]

アイテム名	売	捨	使用	効果
とうぞくのカギ	×	×	移	L1宝箱とL1扉をあける鍵。
ウメのてがみ	×	×	移	甚五郎に渡すように頼まれる。
チケット	×	×	移	ベンケイの芝居を観ることができる。
控えカーゴのふえ	×	×	移	控えカーゴを呼ぶことができる。

かぶきいちらんひょう 歌武器一覧表・その一

こうげき かぶき
[攻撃歌武器]

S=ソロ D=デュエット C=合唱

歌武器名	S	D	C	効果範囲	使用	効果
いい火旅立ち	○	○	○	敵♪	戦	炎で敵にダメージを与える炎系L1の歌武器。
炎のランナー	○	○	○	敵♪	戦	炎で敵にダメージを与える炎系L2の歌武器。
ねっしせん	○	○	○	敵♪	戦	炎で敵にダメージを与える炎系L3の歌武器。
命もやして	○	○	○	敵♪♪♪	戦	炎で全敵にダメージを与える炎系L4の歌武器。
冷凍・イット・ビー	○	○	○	敵♪♪♪	戦	冷気で全敵にダメージを与える冷氣系L1の歌武器。
てんとう虫のサンダー	○	○	○	敵♪	戦	雷撃で敵にダメージを与える雷系L1の歌武器。
はる一番	○	○	○	敵♪	戦	風塵で敵にダメージを与える風系L1の歌武器。
勝手に死んだバッド	○	○		敵♪	戦	体力に関係なく一撃で敵を殺す必殺系L1の歌武器。
水のルージュ	○	○	○	敵♪	戦	水で敵にダメージを与える水系L1の歌武器。

こうげき ほ じょ か ぶ き

攻撃補助歌武器

S=ソロ D=デュエット C=合唱 がっしやう

歌武器名 <small>か ぶ き めい</small>	S	D	C	効果範囲 <small>こう か はん い</small>	使用 <small>しやう</small>	効果 <small>こう か</small>
ハイチューン 武器 <small>ぶ き</small>	○	○		味♪	戦	こうげきりよくあ 攻撃力を上げる うた 歌。
てっぺきの母 <small>はは</small>	○	○		味♪	戦	ぼつぎよりよくあ 防御力を上げる うた 歌。
スピード	○	○		味♪	戦	すばやあ 素早さを上げる うた 歌。
ドクをかける しょうじょ	○	○		敵♪	戦	てき どく おか うた 敵を毒に犯す歌。
ゆめ 夢しばい	○	○		敵♪	戦	てき ねむ うた 敵を眠らせる歌。
かな 金しばりが と 止まらない	○	○		敵♪	戦	てき かなしば 敵を金縛りにさ うた せる歌。
あい 愛のままに わがままに	○	○		敵♪	戦	てき あい 敵を愛のどれい うた にさせる歌。
ほほえみ返し <small>がえ</small>	○			味♪	戦	てき か ぶ き すう 敵の歌武器を数 あいだは ターンの間跳ね かえ うた 返す歌。

「使用」とは歌武器の使用可能な状況のことです。

せん せんとうちゆう
戦=戦闘中

い いどうちゆう
移=移動中

せん い せんとうちゆう い どうちゆうとも か
戦移=戦闘中・移動中共に可

こう か はん い ひとり
「効果範囲」の♪は1人。

♪♪は複数の敵や味方に効果があることを示します。

歌武器一覧表・その二

ちりょうかぶき
[治療歌武器]

S=ソロ D=デュエット C=合唱 がっしょう

歌武器名	S	D	C	効果範囲	使用	効果
げんきだ 元気を出して	○	○	○	味♪	戦移	体力を回復する たいりよくかいふく 体力回復系L1 の歌武器。
たびの宿 やど	○	○	○	味♪♪♪	戦移	全員の体力を回復する ぜんいんたいりよくかいふく 体力回復系L4の歌武器。
しにたくな いの	○			味♪	戦移	戦闘不能状態と せんとうふのうじょうたい 体力をすこし回復。
いしや 医者ポッポ	○			味♪	戦移	戦闘不能以外の せんとうふのういがい 体調異常を回復。
うた 歌えなかった ラブソング	○			味♪♪♪	戦	全員のポリープ ぜんいんかいふく を回復。
わたし 私の浄化町	○			味♪♪♪	戦移	全員の毒を回復。 ぜんいんどくかいふく
あい 愛は勝つ	○			味♪♪♪	戦	全員の愛のどれ ぜんいんあい い・動揺が回復。 どうようかいふく
ねた子を おこす子守歌	○			味♪♪♪	戦	全員の睡眠を回復。 ぜんいんすいみんかいふく

しょうかん かぶき
[召喚歌武器]

S=ソロ D=デュエット C=合唱

歌武器名	S	D	C	効果範囲	使用	効果
シーサーの歌 うた	○				戦	『シーサー』を しょうかん うた 召喚する歌。 ほのおけい かぶき (炎系歌武器)
カミナリ こそうの歌 うた	○				戦	『カミナリこそ う』をしょうかん うた 召喚する歌。 かみなりけい かぶき (雷系歌武器)
パンチくんの うた 歌	○				戦	『パンチくん』 しょうかん うた を召喚する歌。 たいりよくかいふくけい か (体力回復系歌 ぶき 武器)

た かぶき
[その他の歌武器]

S=ソロ D=デュエット C=合唱

歌武器名	S	D	C	効果範囲	使用	効果
みちのく ひとりたび	○	○	○		移	しばらくの間レ ベルの低い敵が しゅづん 出現しなくなる うた 歌。
せつとうの はな 花よめ	○	○	○	敵1	戦	相手のMAX体 りよく 力の10%を盗む うた 歌。

お は こ しょう かい 十八番の紹介

「**お は こ**十八番」とはそのキャラクターが持っている得意技です。移動中、戦闘中など使える時と場所に制限がありますが、体力や声力は消費されません。またこの3人以外にも「**お は こ**十八番」を持ったキャラクターがいますので、いろいろためしてみてください。

ロック

「**か ぶ き**歌武器を**さつぎょく**作曲する」——作曲をして歌武器を作ることができます。
移動中

マツキー

「**た**ふるい立たせる」——戦闘不能者を戦闘不能状態から回復しますが、必ず成功するとは限りません。
戦闘中

ペンケイ

「**おお た**大立ち回り」——敵の中に飛び込んで大暴れします。敵全員にダメージを与えますが、反撃も受けます。
戦闘中



使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

アトラス・テレホンサービス 03(5261)9191・9192

新作情報を中心にアトラスNEWSをキャッチできます。
ただしゲームに関するお問い合わせは、毎週水曜日の午後4時から6時までの間に限らせていただきます。



株式会社アトラス

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

無断転載・無断複写を禁じます。

©1994 ATLUS/RED

イラスト/水谷謙之介 (RED)

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。